

UserTesting

We hebben om de verwachtingen van onze potentiële users te meten, enkele surveys gedaan. In deze surveys stellen we enkele vragen om de ervaringen van de users te peilen, waardoor we kunnen evalueren of de personen die de survey hebben ingevuld, in onze doelgroep thuishoren.

Aan uitbaters van escape rooms hebben we ook enkele vragen gesteld over onder andere interesse te peilen.

De resultaten van de surveys zijn zeer uiteenlopend, aangezien we een breed spectrum aan mensen gevraagd hebben om de survey in te vullen. De bevroagden zijn voornamelijk tussen 18 en 40 jaar oud, wat ook onze beoogde doelgroep was.

Er werd gevraagd wie al een escape room had gedaan, wat ze er goed aan vonden en wat er beter kon. Als ze nog nooit een escape room hadden gedaan, vroegen we ze ook waarom ze dit nog nooit gedaan hadden.

Merendeel heeft nog geen escape room gedaan. De meest voorkomende redenen zijn: geen tijd, nog niet te mogelijkheid gehad, of omdat het onbekend was.

Diegene die dit wel al gedaan hadden, hadden volgende puntjes bij de vraag van wat er beter kon aan de escape room: slechte kwaliteit, te kort, slechte uitleg, te weinig hints.

Er werd gevraagd wie al vr had gedaan, wat ze hier goed aan vonden en wat er beter kon. Als ze nog nooit vr hadden gedaan, vroegen we ze ook waarom ze dit nog nooit gedaan hadden.

Merendeel heeft nog geen vr gedaan. De meest voorkomende redenen zijn: de prijs van de headset is te duur, het niet hebben van een vr, vr is onbekend voor hun, geen interesse, geen tijd.

Diegene die dit wel al gedaan hadden, hadden volgende puntjes bij de vraag van wat er beter kon aan de vr: bedrading was onhandig, misselijk van worden, prijs van de headset is te duur, pixel density, graphics in combinaties met de controls.

Er werd een filmpje getoond waarin fysieke objecten werden geïntegreerd in de virtuele wereld. Hierna werden er naar de bevindingen gevraagd, en of ze een escape room in vr samen met fysieke objecten. Merendeel reageerde enthousiast. Diegene die dit idee niet zagen zitten, hadden ook nog nooit een escape room gedaan, dus kan dus een directe oorzaak zijn waarom ze geen fan zijn van het idee.

We hebben ook nagevraagd naar de prijs dat ze zouden willen geven voor een escape room in vr. De prijzen die ze op gaven, lagen tussen 20 en 25 euro.